

OO-ROO

Gambar Produk



Deskripsi Produk

Oo-roo merupakan papan permainan yang menerapkan konsep keilmuan teknik industri khususnya materi sistem pengukuran kinerja. Produk ini mengajarkan bahwa perusahaan dapat bertahan tidak hanya diukur dari faktor financial tapi juga faktor lain yaitu eksternal, *learning and growth*, *customer* dan *sustainability*

OO-ROO

PANDUAN BERMAIN

Selamat bermain papan permainan OO-ROO. Pemain akan berperan sebagai pengusaha yang akan melebarkan bisnisnya di kota OO-ROO. Board game terdiri dari 4 sisi prespektif yaitu finance, customer, internal, dan Learning & Growth yang akan diwakili oleh tiap sisi kotak permainan. Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ini.

Penataan Permainan :

1. Pion ditaruh di tiap kotak yang terletak disudut papan permainan. Pion ditaruh sebanyak jumlah pemain yang akan bermain dengan warna yang berbeda
2. Permainan hanya bisa dimainkan maksimal 4 pemain
3. Gold disebar di tiap sisi kotak dengan format 5 gold disebar sebanyak 4, 10 gold sebanyak 1, dan 20 gold sebanyak 1 untuk tiap sisi kotak prsepektif
4. Terdapat kartu pilihan yang ditaruh di dekat sisi kotak permainan sesuai dengan warna tiap sisi permainan



Gambar contoh penataan awal permainan

Persiapan awal pemain :

1. Pemain memilih pion warna apa yang akan dipakai
2. Pemain mendapat 40 gold di awal permainan
3. Pemain memegang 3 kartu bangunan di awal permainan

4. Tiap pemain bebas menaruh 2 pion negosiator disemua tanah distrik 1 baik ukuran tanah 2 petak atau 3 petak diawal permainan

Langkah Bermain :

1. Pemain bebas memilih untuk mulai dari sudut kotak mana berjalan. Pion yang dipakai untuk berjalan harus sesuai dengan warna yang dipilih
2. Pemain melempar dadu, lalu berjalan sesuai dengan angka yang didapat dari lemparan dadu
3. Saat berhenti di sebuah kotak, pemain memiliki 2 pilihan untuk mengambil kartu bangunan atau mengambil gold yang ada di sisi kotak tersebut
4. Jika pemain mengambil kartu bangunan, pemain tidak bias mengambil gold. Begitu juga sebaliknya
5. Maksimal kartu bangunan ditangan hanya 3. Jika pemain memegang 4, maka pemain harus membuang 1 kartu bangunan atau membangun bangunan dengan kartu bangunan tersebut.
6. Setelah mengambil kartu bangunan atau gold, selanjutnya pemain mengambil kartu pilihan. Pemain harus menebak petunjuk yang ada di kartu pilihan tersebut termasuk kedalam prespektif mana.
7. Setelah bias menebak termasuk dalam prespektif mana, pemain bias mengambil kartu KPI lalu menyimpannya
8. Setelah pemain melewati 1 putaran, pemain harus menjalankan pion sesuai warnannya dari sudut kotak prespektif yang berbeda

Aturanbermaindanistilah :

1. Pion negosiator berguna untuk mengambil tanah yang akan pemain bangun bangunan
2. Setelah awal permainan, pemain harus membayar jika ingin memindahkan pion ke tanah lain dan menjual tanah lamanya ke pihak bank sebesar setengah harga dari harga beli tanah tersebut. Untuk tanah di distrik 1, harga sebesar 10 gold untuk ukuran 2 petak tanah dan 20 gold untuk ukuran 3 petak tanah. Untuk tanah di distrik 2, harga sebesar 20 gold untuk ukuran 2 petak dan 30 gold untuk ukuran 3 petak.
3. Pemain baru bias membangun di distrik 2 jika telah menjalankan pion dari semua sisi prespektif yang ada
4. Jika pemain memiliki bangunan, pemain bias mendapatkan gold atas bangunan yang dimiliki pemain setelah 1 putaran. Untuk distrik 1, uang yang didapat sebesar 20 gold untuk bangunan ukuran 2 petak tanah dan 30 gold untuk bangunan ukuran 3 petak tanah. Untuk distrik 2, uang yang didapat sebesar 25 gold untuk bangunan ukuran 2 petak tanah dan 40 gold untuk bangunan ukuran 3 petak tanah.

5. Di dalam kartu bangunan terdapat kartu penjatuh yang bias pemain dapat saat mengambil kartu bangunan. Kartu bias digunakan dengan cara membayar sebesar 30 gold kepihak bank, lalu memberikannya ke pemain yang ingin diserang
6. Jika musuh yang mendapat kartu penjatuh tidak dapat memenuhi permintaan di kartu penjatuh, maka pemain harus menyerahkan salah satu asset bangunannya yang harganya paling mahal kepihak bank. Jika tidak memiliki bangunan sama sekali sebagai pengganti, maka musuh dikatakan gugur
7. Pemain dapat membangun bangunan sustain jika telah memenuhi syarat yaitu memiliki 3 bangunan ukuran 2 petak tanah di distrik 1 dan 1 bangunan ukuran 3 petak tanah di distrik 2 atau 2 bangunan ukuran 3 petak tanah di distrik 1 dan 2 bangunan ukuran 2 petak di distrik 2
8. Durasi permainan maksimal selama 30 menit
9. Permainan dapat dikatakan selesai jika melewati waktu permainan yang ditentukan atau ada pemain yang telah memiliki 2 bangunan sustain
10. Setiap selesai permainan ditotal tiap poin KPI yang didapat lalu diukur dengan tabel OPM (*Oregon Productivity Matrix*)
11. Jika point KPI keempat prespektif yang didapat pemain melewati base line (batas) dengan total actual skornya melebihi total base line skor, maka pemain mendapat tambahan 50 gold. Jika hanya 3 prespektif yang melewati batas base line, maka pemain hanya mendapat 30 gold. Jika hanya 2 prespektif yang melewati batas base line, maka pemain hanya mendapat 20 gold dan jika hanya 1 prespektif yang melewati base line, maka pemain hanya mendapat 10 gold. Gold yang didapat bias digunakan untuk menambah total aset yang pemain punya setelah bermain.
12. Jika melewati batas waktu yang ditetapkan, maka pemenang ditentukan dari jumlah aset yang pemain punya seperti jumlah gold dan bangunan

Cara mengukur performa perusahaan dengan tabel OPM

- Langkah 1 : Masukkan total poin KPI yang didapat
- Langkah 2 : Masukkan skor tiap prespektif yang didapat berdasarkan total poin tiap prespektif yang pemain dapat. Jika total poin yang didapat melebihi total poin yang tersedia di tabel, maka memakai skor yang paling tinggi nilainya
- Langkah 3 : Menghitung skor aktual yang didapat dengan cara mengkali skor yang didapat dengan bobot yang tersedia.
- Langkah 4 : Menjumlah semua skor actual tiap prespektif.

	Score	Finance	Customer	Internal	L&G		
	8	45	45	45	45		
Base line	7	40	40	40	40		
	6	35	35	35	35		
	5	30	30	30	30		
	4	25	25	25	25		
	3	20	20	20	20		
	2	15	15	15	15		
	1	10	10	10	10		
	0	5	5	5	5		
	Performa	step 1	step 1	step 1	step 1		
	Score	step 2	step 2	step 2	step 2		
	Weight	0.25	0.25	0.25	0.25		
	Baseline	1.75	1.75	1.75	1.75	7	Total Base line Score
	Actual	step 3	step 3	step 3	step 3	step 4	Total Actual Score

Gambartabel OPM besertalangkah-langkahnya

Petunjuk untuk membantu menebak kartu pilihan

Prespektif finance

Contoh parameter yang digunakan untuk mengukur adalah sebagai berikut :

- Prosentase overhead cost ratio. Perbandingan biaya operasional dan total pendapatan yang tidak terkait langsung dengan produksi barang atau jasa. Semakin kecil biaya operasional semakin bagus
- Prosentase Return of Investment. ROI mengukur jumlah pendapatan atas investasi yang relative terhadap biaya investasi. Semakin besar pendapatan maka semakin baik
- Prosentase kenaikan pendapatan. Semakin besar semakin baik
- Prosentase efisiensi biaya operasional setelah penerapan strategi baru. Semakin besar prosentase efisiensinya, maka semakin kecil biaya operasional
- Prosentase peningkatan profit setelah pajak disbanding tahun sebelumnya. Semakin besar semakin baik
- Prosentase operating cost ratio. Semakin kecil nilai perbandingan yang didapat, maka semakin baik

Prespektif Learning & Growth

Contoh parameter yang digunakan untuk mengukur adalah sebagai berikut :

- Jumlah karyawan yang mengikuti pelatihan. Semakin banyak semakin baik
- Prosentase kenyamanan karyawan terhadap lingkungan kerja. Semakin besar prosentase, maka semakin baik untuk perusahaan
- Peningkatan jumlah karyawan yang menerima sertifikat professional kerja. Semakin banyak semakin bagus untu perusahaan

- Prosentase efektivitas penerapan strategi internal perusahaan. Semakin tinggi efektifitas, semakin bagus
- Prosentase produk baru yang dikeluarkan. Semakin baru yang dikeluarkan, semakin bagus dalam berinovasi
- Prosentase rata-rata waktu pelatihan yang diselesaikan 1 karyawan. Semakin besar semakin bagus.

Prespektif Customer

Contoh parameter yang digunakan untuk mengukur adalah sebagai berikut :

- Ranking kualitas produk dibanding perusahaan lain. Semakin tinggi semakin bagus
- Rating kepercayaan konsumen terhadap produk perusahaan dibanding perusahaan lain. Semakin tinggi maka akan semakin bagus.
- Pertambahan pelanggan baru. Semakin banyak maka akan semakin bagus
- Jumlah complaint customer terhadap pelayanan perusahaan. Semakin berkurang, semakin bagus
- Jumlah complaint customer terhadap produk perusahaan. Semakin berkurang maka semakin bagus
- Feedback positif terhadap layanan perusahaan. Semakin banyak maka semakin bagus
- Feedback positif terhadap layanan perusahaan. Semakin banyak maka akan semakin bagus.

Prespektif Internal

Contoh parameter yang digunakan untuk mengukur adalah sebagai berikut :

- Tingkat angka kecelakaan kerja menurun. Semakin menurun maka akan semakin bagus
- Prosentase frekwensi downtime mesin. Semakin kecil prosentase maka akan semakin bagus
- Prosentase efektivitas pengiklanan produk terhadap penjualan. Semakin tinggi efektivitas, semakin bagus
- Prosentase produk yang tidak on time delivery (tepatwaktupengantaran). Semakin kecilprosentase, maka semakin bagus
- Efektivitas pelatihan terhadap kinerja karyawan. Semakin tinggi efektivitas, maka semakin bagus
- Keakuratan forecast (ramalan) produksi terhadap permintaan. Semakin akurat, maka semakin bagus
- Prosentase produk cacat. Semakin berkurang prosentase, maka semakin bagus